GAME GEAR™

ゴジラ®
怪獣大進撃



取扱説明書

SEGA™

このたびはゲームギア専用ソフト「ゴジラ® 怪獣大進撃」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。



もくじ CONTENTS

操作方法 ……………………………… 4
ゲーム内容 …………………………… 8
ゲームの始め方 ……………………… 12
ゲームの遊び方 ……………………… 16
ステージ紹介 ………………………… 31
地上物＆特殊ユニット紹介 ………… 42
怪獣紹介 ……………………………… 46
使用上のご注意 ……………………… 50

史上



ゴジラ®

怪獣大進撃

映画のあの感動が、興奮が
ゲームギアで蘇った！
かつてない壮絶な戦いが
今、始まろうとしている……

最大の戦いが今、幕を開ける…

操作方法

各ボタンの名称

各ボタンの基本操作方法

ここでは、各ボタンの名称と、ゲーム中の操作方法について説明します。各場面ごとに解説していきますので、しっかり把握しておきましょう。



2ボタン
1ボタン

●メニュー／タイトル画面時の操作方法

方向ボタン	コマンドの選択
1ボタン	選択したコマンドのキャンセル
2ボタン	コマンドの決定
スタートボタン	タイトル画面のスキップ

●フィールド画面時の操作方法

方向ボタン	カーソルの移動
1ボタン	カーソルを移動していないユニットに合わせる ユニットの選択解除／コマンドのキャンセル
2ボタン	ユニットの選択／コマンド決定
スタートボタン	システムウィンドウを開く

●バトル画面時の操作方法

基本操作　各ユニット共通の操作方法

バトル画面時の基本的な操作方法は、右記のとおり。通常兵器、怪獣とも内容は共通です。方向ボタンでキャラクター移動、1・2ボタンで攻撃、と覚えておくと良いでしょう。

方向ボタン	キャラクターの移動 ジャンプ（上を押す） ダッシュ（進行方向を2度押す） バックダッシュ（進行方向の逆を2度押す） ガード（相手と逆方向を押す／怪獣のみ） きりもみ（進行方向を2度押す／戦闘機のみ）
1ボタン	弱攻撃
2ボタン	強攻撃
スタートボタン	ポーズ
1・2ボタン同時押し	必殺技の使用 （怪獣・スーパーX・スーパーX2・ガルーダのみ）

特殊操作　各怪獣の様々なアクションの操作方法

怪獣タイプのユニットは、右記の操作をすることにより、特殊攻撃を繰り出すことができます。特殊攻撃は全部で3種類あり、いずれも強力。必ずマスターしましょう。

体当たり攻撃

ダッシュ後、1ボタンを押すと弱体当たり、2ボタンで強体当たり攻撃です。



ジャンプ攻撃

ジャンプ中、1ボタンを押すとジャンプパンチ、2ボタンでジャンプキックです。



投げ

敵の体当たり攻撃をガードしたときに1ボタンを押すと、相手を持ち上げます。さらに、2ボタンを押すことにより、相手を投げて攻撃することができます。

ゲーム内容



ゲームの目的

プレイヤーの目的は、ゴジラ軍か防衛軍のどちらか一方を操作して、コンピュータが操るもう片方の軍を倒すことです。また、ステージによっては、ゴジラ軍と防衛軍の共通の敵である宇宙怪獣を倒すことが目的ともなります。

ゴジラ軍の目的

ゴジラとその仲間の怪獣を操って、防衛軍、および宇宙怪獣を倒すことが目的です。

防衛軍の目的

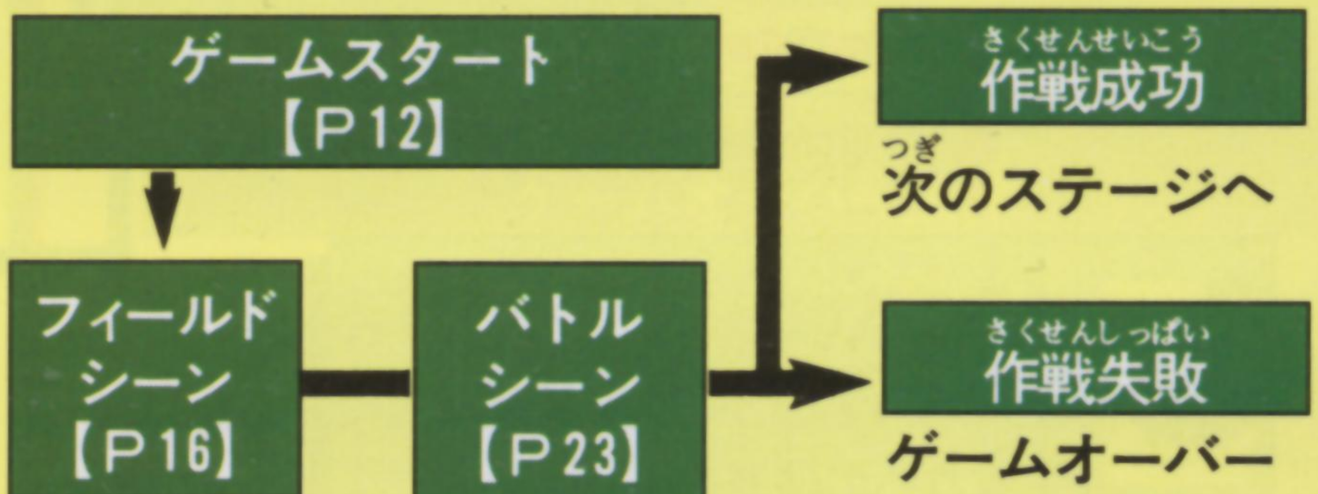
防衛軍の通常兵器や対G（ゴジラ）兵器、お助け怪獣を操り、ゴジラ軍、および宇宙怪獣を倒すことが目的です。

ゲームの流れ

最初に選んだ軍を操作して、変化に富んだ全5ステージを戦い抜いていきます。ただし、ステージ5に進むには、ステージ1～4を、勲章(→P30)を集めた状態でクリアするという厳しい条件を満たす必要があります。

ゲーム進行のプロセス

基本的なゲームの流れは右のチャートのとおりです。それぞれの場面についての詳細は、各ページを参考にしてください。



登場キャラクターの分類

登場キャラクターは、以下の４種類に分類できます。それぞれの関係を把握して、的確な戦術を立てていきましょう。

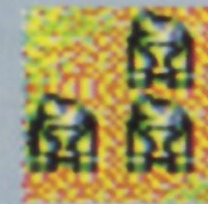
キャラクター相関図

ゴジラ軍



ゴジラを始めとする、地球怪獣たちの連合軍です。

防衛軍



様々な通常兵器を主力武器とする、対G(ゴジラ)軍です。

宇宙怪獣



特定のステージのみに出現する、宇宙からの侵略怪獣です。

重要中立ユニット

特定のステージに出現する、クリアの鍵を握る中立ユニットです。

ゲームの基本ルール

基本となるステージクリア条件、および、ゲームオーバー条件は以下のとおりです。

宿敵

憎むべき宿敵同士です

敵対及び協力

基本的には敵対関係ですが、宿敵を倒すために協力することもあります

利用

戦いを有利に進めたり、ステージクリアのために利用します

ステージクリア条件

■ゴジラ軍

■宇宙怪獣を倒す

■防衛軍を全滅させる

■防衛軍

■宇宙怪獣を倒す

■ゴジラを倒す

ゲームオーバー条件

■ゴジラ軍

■ゴジラが倒される

■ターンオーバー

■防衛軍

■司令部/自軍の全滅

■ターンオーバー

ゲームの始め方

モード選択画面への切り替え



デモ画面が終了するか、またはスタートボタンを押してデモ画面をスキップすることにより、タイトル画面が表示されます。この画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面に切り替わります。

モードの選択



ゲームのモードを3つの中から選択します。方向ボタンの上下でコマンドを選択し、2ボタンで決定してください。

I GAME PLAY ゲームを始める

ゲームを最初から、または前回の続きから始めます。最初から遊ぶ場合はSTARTを、前回の続きから遊ぶ場合はDATA LOADをそれぞれ選択してください。方向ボタンの上下で選択、2ボタンで決定です。

START【最初からゲームを始める】

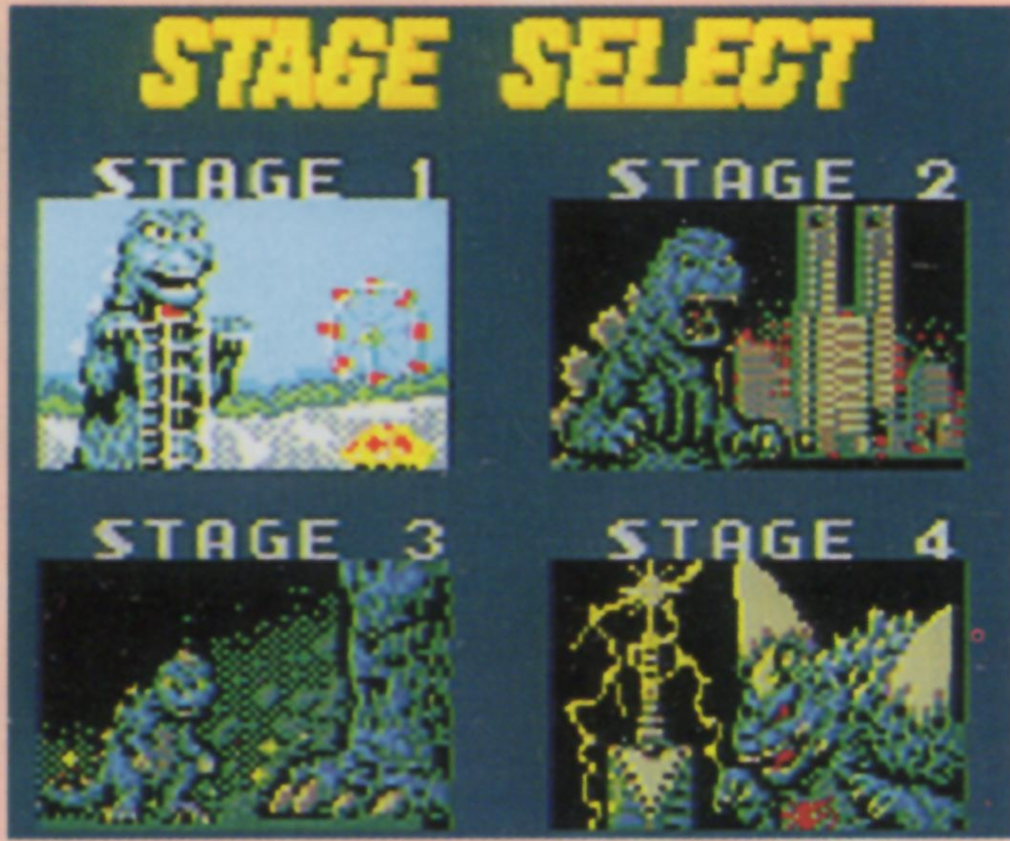
❶使用する軍を選択する



STARTを選択すると、続けて、プレイヤーが操作する軍を選ぶ画面に切り替わります。ゴジラ軍を操作する場合はGODZILLAを、防衛軍を操作する場合はG-FORCEをそれぞれ選択・決定してください。方向ボタンの上下で選択、2ボタンで決定です。なお、操作する軍をゲームの途中で変更することはできません。

❷ステージを選択する

操作する軍を選んだら、ステージを選択しましょう。方向ボタンでステージ1～4から1つを選んだ後、スタートか2ボタンを押すと、ステージの説明を見ることができます(スタートボタンでスキップ可能)。説明終了後、そのステージをプレイするなら2ボタンを、ステージ選択に戻る場合は1ボタンを押してください。



DATA LOAD【前回の続きからゲームを始める】

前回の続きからゲームを再開します。右の画面で2ボタンを押すと、セーブしたステージの説明画面が表示された後、ゲームの続きをプレイすることができます。



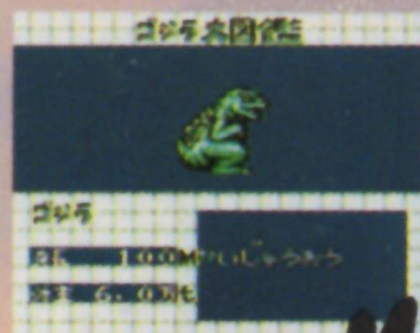
2 OPTION ゲーム中の諸設定と音楽・効果音を聞く

サウンドテストや、ゲーム中の諸設定を行います。方向ボタンの上下で項目の選択、方向ボタン左右で内容の変更です。

SOUND	ゲーム中の音楽を聴きます。方向ボタン左右で曲を選択、2ボタンで演奏開始、1ボタンでストップです。
S E	ゲーム中の効果音を聴きます。方向ボタン左右で音を選択、2ボタンで音の確認開始、1ボタンでストップです。
AUTO	ユニット選択時の、次のユニットへのカーソル自動移動のON／OFFを設定します。
EXIT	1・2ボタンでデモ画面に戻ります。

3 かいじゅうずかん ゲームに登場する怪獣のデータを見る

ゲーム中に登場する、全12体の怪獣のデータを見ることができます。方向ボタンの左右で怪獣を選択した後、2ボタンを押すと次の説明の表示、1ボタンを押すと前の説明に戻ります。スタートボタンを押すことで、デモ画面に戻ります。



ゲームの遊び方

フィールドシーンとバトルシーン

各ステージは、移動などを行うフィールドシーンと、戦闘を行うバトルシーンの2つから構成されています。フィールドシーンとバトルシーンを交互に繰り返すことによって、ステージが進行していきます。

FIELD 移動や自軍の状態確認を行う

フィールドシーンでは、ユニットの移動や、自軍の状態確認、データのセーブ／ロードが行えます。



まずここで、戦略の基本となる操作を身につけておきましょう。

フィールド画面の見方



1 カーソル

ユニットを選択するときに使います

2 操作済みマーク

そのターンの行動を終えたユニットです

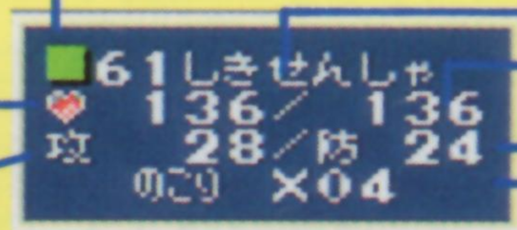
3 残りターン数

このステージの規定ターン数です

4 ステータスウィンドウ

選択中のユニットのステータスを表します

ステータスウィンドウの見方



キャラクター分類
赤：ゴジラ軍
緑：防衛軍
黄：宇宙怪獣

現在の体力

攻撃力

ユニット名

最大体力

防御力

残機数

ユニットの移動

1 移動するユニットを選択

フィールドで最も基本的な行動が、ユニットの移動です。移動させるユニットにカーソルを合わせて2ボタンを押すと、移動先を示す赤いカーソルが表示されます。また、画面端にはユニットの残り移動力が表示されます。



2 カーソルを動かして移動する

赤いカーソルを移動させたい場所まで動かすと、移動時の道のりが点滅します。ここで2ボタンを押すことにより、ユニットの移動が完了します。また、1ボタンを押すと、カーソルが1つずつ戻ります。方向ボタンでもカーソルを戻すことが可能です。



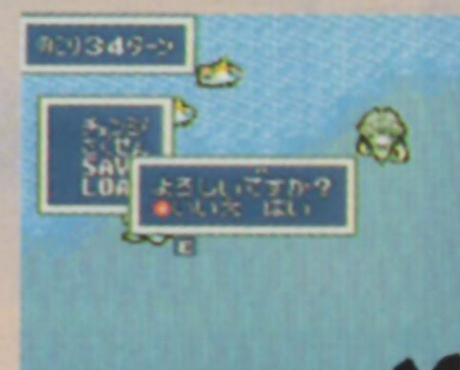
システムウィンドウについて

ユニット移動時以外にスタートボタンを押すことで、システムウィンドウが表示されます。4種類のシステムコマンドの役割と使い方をきちんと把握しておきましょう。



1 チェンジ 自軍のターンを終了する

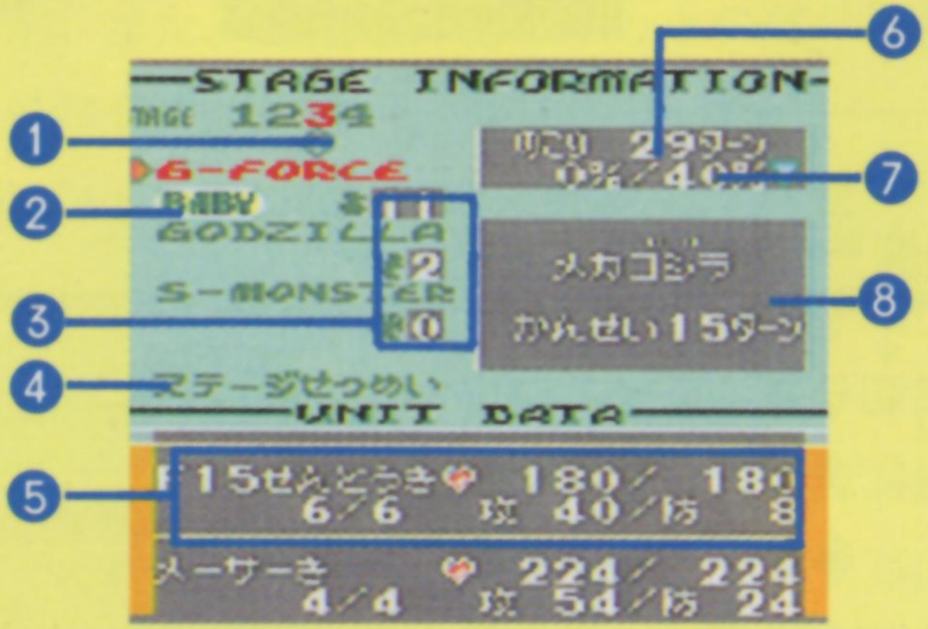
自軍の行動を終了し、相手のターンに切り替えます。コマンドを選択して2ボタンを押すと、本当にチェンジするかを聞いてきますので、実行するなら「はい」、キャンセルするなら「いいえ」をそれぞれ選択決定してください。



2 さくせん 状況の確認を行う作戦画面を表示する

作戦画面の見方

作戦画面の見方は以下のとおりです。それぞれのデータの内容を、ここでつかんでおきましょう。



❶勲章表示エリア

各ステージの勲章の有無です。勲章を得たステージには●、得られなかったステージには×が、また、現在プレイ中のステージには♡がそれぞれ表示されます。

❷ベビーゴジラの所有

ベビーゴジラを所有している軍を表します（ステージ3のみ）。

❸ユニット残機数

そのステージの様々な情報を表示する作戦画面です。方向ボタンの上下でカーソルの移動、2ボタンで決定、1ボタンでキャンセルです。

各軍の、現在の残りユニット数を表します。ただし、開発中のユニットは含まれていません。

❹ステージ説明

ここにカーソルを合わせて2ボタンを押すことにより、現在プレイしているステージの説明画面が表示されます。

❺ユニットデータ

カーソルを合わせた軍のユニットのデータが表示されます。方向ボタンの上下でユニットを選択可能です。各データの見方は、「ステータスウィンドウの見方」を参照してください(→P17)。

❻残りターン数

このターン数内に条件をクリアできないと、基本的にゲームオーバーです。

❼壊滅度

都市の壊滅の度合いです。左が現在の壊滅度、右が目標壊滅度です。数字の横の△は、壊滅度を上げろということを、また、▽は壊滅度を抑えろということを表しています。

❽インフォメーションウィンドウ

開発中のユニット名と、ユニット完成までのターン数を表示します。

3 SAVE データのセーブを行う

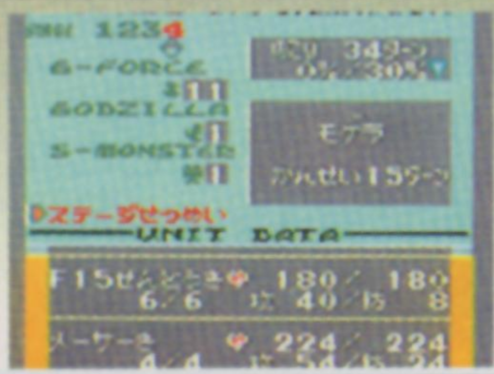


現在プレイ中の状態を保存します。セーブしたデータがある場合は、以前のデータは消えてしまうので注意してください。

4 LOAD データのロードを行う



保存したデータを読み込んで、続きからゲームを始めます。1度ロードすると、ロード前の状態に戻ることはできません。



開発中のユニットについて

防衛軍には、最初から配置されている兵器の他に、開発中のユニットが存在します(ステージ1を除く)。開発は開発基地で行われます。

BATTLE 様々なアクションを駆使して戦う



バトルシーンでは、ユニットを操作して、アクションによる戦闘を行います。ここでは、バトルの進め方を説明します。

攻撃目標決定から戦闘突入まで

移動終了後、近くに敵がいる場合には戦闘を行うことが可能です。ここでは、移動から戦闘開始までの手順を紹介します。

---

1 目標ユニットに接近

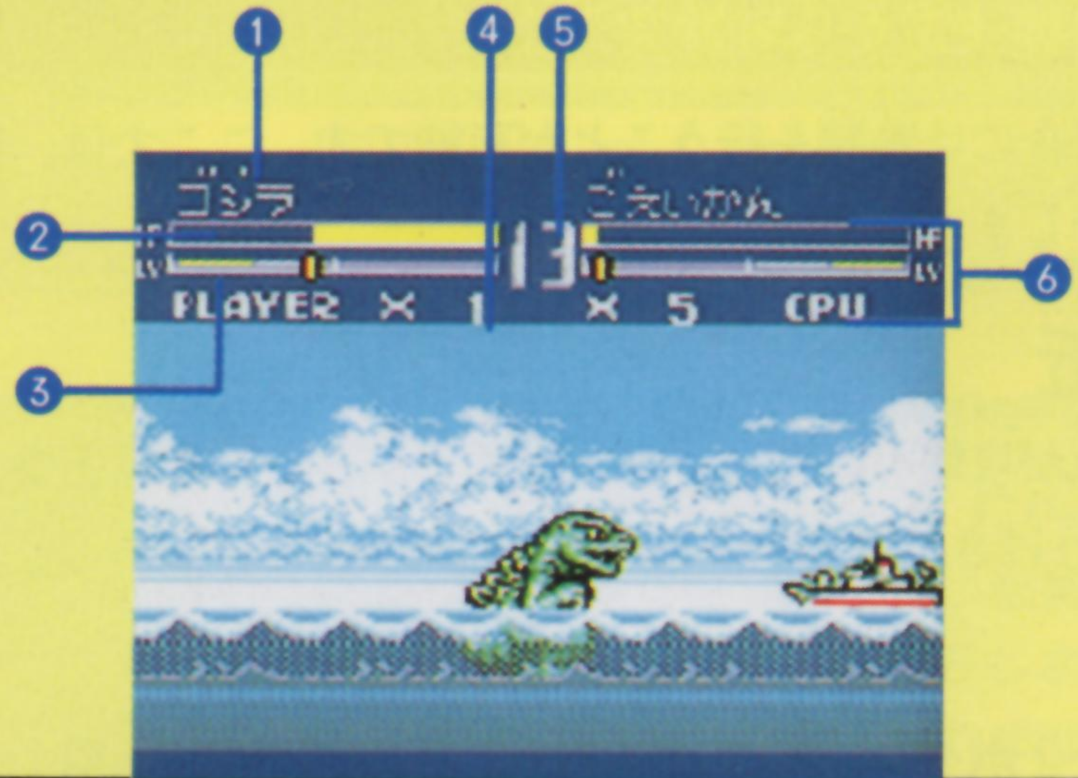
目標の敵に接近した後、その敵が攻撃可能なら「こうげき」か「しゅうりょう」を選ぶ画面になりますので、「こうげき」を選択・決定してください。

2 バトルスタート

画面が切り替わり、１ボタンか２ボタンを押すとバトルスタートです。戦闘中の操作については「バトル画面時の操作方法」を参照してください(→Ｐ６)。

バトル画面の見方

戦闘画面には、重要ないくつかの情報が表示されています。ここでは、各表示項目の内容を理解してください。



①ユニットの名称

プレイヤーが操作しているユニットの名称です。

②体力ゲージ

ユニットの残りエネルギーです。ゲージの黄色い部分がすべてなくなると、そのユニットは破壊されてしまいます。

❸必殺技ゲージ

必殺技を使用するためのエネルギー残量を表します。ゲージの回復速度は行動をしないほど早く、攻撃をすると遅くなります。必殺技については「必殺技の使い方」を参照してください(→P26)。

❹ユニット残機数

ユニットの残り数を表します。怪獣は1体、戦車や戦闘機などの通常兵器は数機、それぞれ設定されています。残り数が0になるとユニット全滅です。

❺残りタイム数

バトルの残り時間です。カウントが0になると強制的にバトルを終了し、フィールドシーンに戻ります。

❻敵ユニットのデータ

対戦相手のユニットのデータが表示されます。

支援効果で戦力UP！

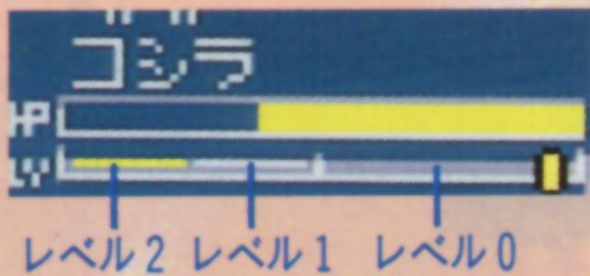
味方ユニットが隣接している敵とのバトルでは、自軍のユニットの攻撃力と防御力が上昇します。これが支援効果です。



必殺技の使い方

怪獣・スーパーX・スーパーX2・ガルーダは、必殺技ゲージをためて1・2ボタンを同時に押すことで、2種類の必殺技を使用できます。

必殺技ゲージの見方



必殺技ゲージは3段階あり、レベル1では必殺技1、レベル2ではより強力な必殺技2が使用可能です。レベル0では必殺技は使えません。

必殺技のタイプは全部で4種類

必殺技は、その性質により以下の4タイプに分けられます。それぞれの特徴は右記のとおりです。

1 飛び道具系

炎やビームをはいて攻撃します。怪獣の種類によって、いくつかのタイプがあります。

2 体当たり系

敵に向かって、強力な体当たり攻撃を行います。

3 吸収反射系

ゲージがレベル1のときは、相手の必殺技(飛び道具系のみ)の吸収をします。

4 マシンハンド系

マシンハンドを発射して攻撃します。メカゴジラとメカギドラのみ使用可能です。

キャラクター別必殺技一覧

キャラクター名	必殺技 1	必殺技 2
ゴジラ	火炎放射1 [1]	火炎放射2 [1]
S.ゴジラ	ウラニウムハイパー熱線1 [1]	ウラニウムハイパー熱線2 [1]
アンギラス	体当たり1 [2]	体当たり2 [2]
F.ラドン	ウラニウム熱線 [1]	くちばし体当たり [2]
キングギドラ	引力光線1 [1]	引力光線2 [1]
ガイガン	レーザー光線1 [1]	レーザー光線2 [1]
スペースゴジラ	コロナビーム1 [1]	コロナビーム2 [1]
モスラ	超音波ビーム [1]	毒りん粉 [1]
メカギドラ	引力光線1 [1]	マシンハンド [4]
メカゴジラ	メガバスター [1]	Gクラッシャー [4]
S.メカゴジラ	ビーム吸収 [3]	武器一斉発射 [1]
ガルーダ	ビーム1 [1]	メーサービームキャノン [1]
モゲラ	スパイラルグレネードミサイル [1]	メーサーキャノン [1]
スーパーX	モーターキャノン [1]	カドミウム弾 [1]
スーパーX2	ビーム吸収 [3]	ファイヤーミラー [1]

技名の後の数字は必殺技のタイプです(→P26)

バトルテクニック

ここでは、戦闘を有利に進めるための実戦テクニックを紹介します。戦い方のコツをつかんで、敵軍に勝利しましょう。

TECHNIC 1

遠距離攻撃を使いこなす



作戦画面のユニットデータに「L」と表示されている防衛軍のユニットは、遠距離攻撃を行えます。移動後、攻撃範囲(カーソルが表示)に敵がいる場合に、「えんきょり」を選択・決定し、攻撃目標を選ぶことで遠距離攻撃を実行します。

TECHNIC 2

怪獣の誘導方法



防衛軍ユニットの遠距離攻撃が命中した際、ある一定の法則で怪獣がそのユニットを追いかけます(命中後 2 ターンのみ)。これをうまく利用することにより、怪獣の誘導が可能です。

エネルギー回復について

戦闘で傷ついたユニットは回復しなければなりません。ここでは、通常兵器と怪獣の回復方法について説明します。

■通常兵器の回復方法

防衛軍の通常兵器は、補給基地※に入ることで残機を回復することができます。1ターンの回復量は、大型ユニットは最大値の25%、小型ユニットは最大値の50%です。

■怪獣の回復方法

怪獣は、移動用のカーソルを出した後に、ユニットを動かさず、戦闘も行わずに移動を終了させることによりエネルギーを回復します。回復量は地形により異なり、1ターンにつき深い海では最大値の40%、浅い海では最大値の25%、陸上では最大値の18%をそれぞれ回復します。

※回復中に基地を破壊されると基地内の地上兵器は失われます。

特殊な回復方法



ゴジラは発電所を破壊することにより、また、スペースゴジラは福岡タワーからエネルギーを吸収することにより回復可能です(バトルフィールド内にいるとき)。

勲章システムについて

勲章は、ステージ1～4を、各面ごとに定められた条件を満たしてクリアすることでそれぞれ手に入ります。勲章を4つ集めると、最終ステージであるステージ5に進むことができます。

勲章を得るための2つの条件

勲章を得るためには、右記の2つの条件を満たす必要があります。当然、通常のクリア条件より厳しくなります。

1 規定の壊滅度を満たす

ステージの壊滅度(→P21)を、防衛軍時は規定値以下に抑え、ゴジラ軍時は規定値以上にしてクリアすることが、1つ目の条件です。



2 特別条件のクリア

各ステージごとに定められた特別勝利条件をクリアすることが2つ目の条件です。条件は、次ページ以降の「ステージ紹介」で紹介しています。



ステージ紹介

各ステージごとの特徴を把握する

このゲームは、変化に富んだ全5ステージによって構成されています。ここでは、戦いの舞台となる5つのステージについて紹介します。各ステージの特徴をつかみ、スムーズなゲーム進行を心がけましょう。



ステージの流れ

最初に選択できるのは全部で4ステージ。勲章を4つ集めることによりステージ5に進めます。

STAGE1 子供ランド
STAGE2 新宿副都心
STAGE3 幕張
STAGE4 福岡
→ STAGE5 東京

STAGE 1

キングギドラ、ガイガンが出現!!

開発中のユニット：なし

宇宙怪獣キングギドラとガイガンが、地球侵略のため「子供ランド」に上陸、ゴジラタワーを占拠した。さらに、地球の危機を感じたゴジラとアンギラスが、宇宙怪獣を倒すために上陸。４体の怪獣と防衛軍の壮絶な死闘が始まる……。この面のポイントであるゴジラタワーは、防衛軍の地上兵器等で取り戻すことが可能。取り戻した後は、怪獣のみを自動的に攻撃するようになる。



勝利条件

ゴジラモード

- 司令本部を壊す
- 防衛軍を全滅させる

防衛軍モード

- ゴジラを倒す

特別勝利条件

ゴジラモード

- キングギドラとガイガンを倒す

防衛軍モード

- キングギドラとガイガンを倒す

特殊登場キャラクター

ゴジラタワー

子供ランドのシンボル的な塔。防衛軍とゴジラ軍に対して、遠距離攻撃をしかけてくる。

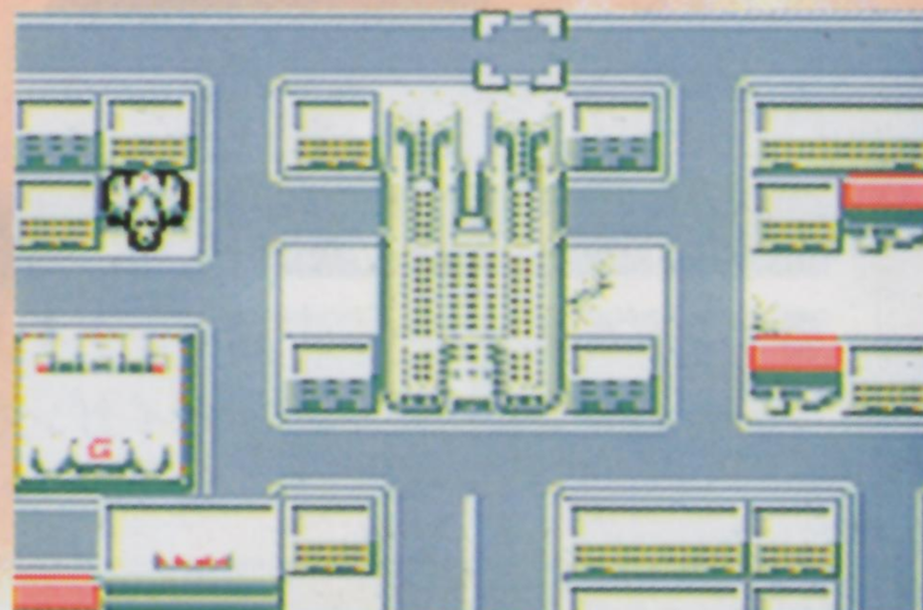


STAGE 2

ゴジラが、新宿副都心に向かって上陸!!

開発中のユニット：メカキングギドラ

ゴジラが新宿副都心に向けて上陸を開始。対する防衛軍は、スーパーX・スーパーX２で都庁を死守する。ゴジラの圧倒的な強さに苦戦する防衛軍だったが、メカギドラの完成により息を吹き返した。ゴジラＶＳメカギドラ、世紀の戦いが幕を開ける……。メカギドラが完成するかどうかが、このステージのカギ。防衛軍は開発基地を守ることが、ゴジラ軍は開発基地の破壊が目標となる。



勝利条件

ゴジラモード	防衛軍モード
●司令本部を壊す ●防衛軍を全滅させる	●ゴジラを倒す

特別勝利条件

ゴジラモード	防衛軍モード
●なし	●なし

特殊登場キャラクター

モスラ

インファント島の心優しき守護神。防衛軍が全滅しそうになると現れて、危機を救ってくれる。

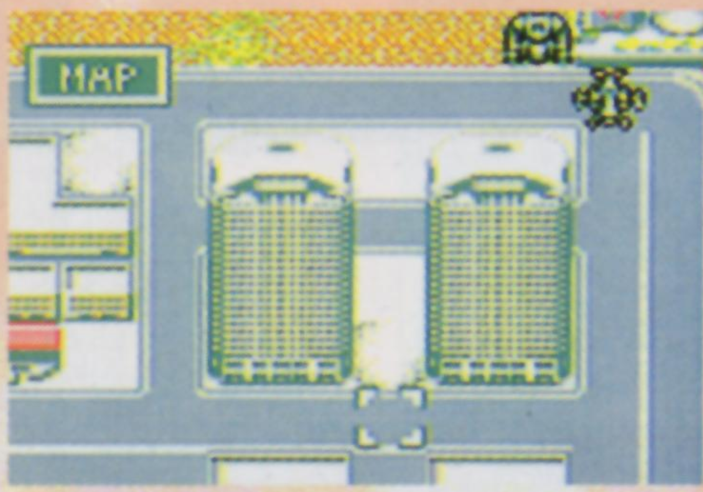


STAGE 3

ベビーゴジラを保護せよ!!

開発中のユニット：メカゴジラ

防衛軍が保護しているベビーゴジラを狙う、ゴジラとラドン。はたしてベビーゴジラはどちらの手に……。ゴジラ軍の「スーパーゴジラ」と、防衛軍の「スーパーメカゴジラ」の対決がポイントとなる。



特殊登場キャラクター

ベビーゴジラ

このステージのカギを握るユニット。輸送トラックにより運ぶことができる。

■スーパーメカゴジラ

ガルーダとメカゴジラの合体獣。

■スーパーゴジラ

ゴジラとF.ラドンの合体獣。

勝利条件

ゴジラモード

●ベビーゴジラを持たずに、司令本部を壊すか防衛軍を全滅させる

●ベビーゴジラを保護した状態でターンオーバー

防衛軍モード

●ベビーゴジラを持たずに、ゴジラを倒す

●ベビーゴジラを保護した状態でターンオーバー

特別勝利条件

●ベビーゴジラを保護した状態で、司令本部を壊すか、防衛軍を全滅させる

●ベビーゴジラを保護した状態で、ゴジラを倒す

STAGE 4

スペースゴジラが地球侵略に来た!!

開発中のユニット：モゲラ

宇宙怪獣スペースゴジラが地球侵略のため福岡に上陸。福岡タワーを『宇宙エネルギー吸収塔』に変え、強力な『バトルフィールド』を作ってしまう。『バトルフィールド』に急行するゴジラと防衛軍。はたして、この三つ巴の戦いの行方やいかに……。防衛軍の最新機動兵器「モゲラ」の完成が、このステージのカギとなる。ゴジラ軍と防衛軍の共同戦線で、侵略者を叩きつぶそう。



勝利条件

ゴジラモード

●司令本部を壊す
●防衛軍を全滅させる

防衛軍モード

●ゴジラを倒す

特別勝利条件

●スペースゴジラを倒す

●スペースゴジラを倒す

特殊登場キャラクター

福岡タワー

スペースゴジラに『宇宙エネルギー』を供給している塔。崩壊させることで機能が停止する。



STAGE 4

スペースゴジラが地球侵略に来た!!

開発中のユニット：モゲラ

宇宙怪獣スペースゴジラが地球侵略のため福岡に上陸。福岡タワーを『宇宙エネルギー吸収塔』に変え、強力な『バトルフィールド』を作ってしまう。『バトルフィールド』に急行するゴジラと防衛軍。はたして、この三つ巴の戦いの行方やいかに……。防衛軍の最新機動兵器「モゲラ」の完成が、このステージのカギとなる。ゴジラ軍と防衛軍の共同戦線で、侵略者を叩きつぶそう。



勝利条件

ゴジラモード

- 司令本部を壊す
- 防衛軍を全滅させる

防衛軍モード

- ゴジラを倒す

特別勝利条件

- スペースゴジラを倒す

- スペースゴジラを倒す

特殊登場キャラクター

福岡タワー

スペースゴジラに『宇宙エネルギー』を供給している塔。崩壊させることで機能が停止する。



STAGE 5

大怪獣「ゴジラ」が東京に上陸

開発中のユニット：オキシジェン・デストロイヤー

核兵器が生んだ驚異の大怪獣「ゴジラ」が東京に上陸。防衛軍が自衛隊を出動させるも、作戦は失敗に終わる。そのとき、対ゴジラ最終兵器『オキシジェン・デストロイヤー』が完成。人類の命運をかけた戦いが始まる……。

防衛軍の超兵器『オキシジェン・デストロイヤー』を巡る攻防が、このステージのポイント。『オキシジェン・デストロイヤー』は、海上でのみ使用可能だ。



勝利条件

ゴジラモード	防衛軍モード
●司令本部を壊す ●防衛軍を全滅させる	●ゴジラを倒す

特別勝利条件

ゴジラモード	防衛軍モード
●なし	●なし

特殊登場キャラクター

オキシジェン・デストロイヤー

ゴジラを一撃で倒す、防衛軍の必殺兵器。輸送船に載せて、海上で使用する。



地上物&特殊ユニット紹介

ちじょうぶつ&とくしゅユニットしょうかい

様々な役割を果たす各種の地上物

ここでは、各ステージに存在する、いろいろな役目を持つ地上物について紹介しましょう。地上物は全部で3タイプあります。

【防衛軍基地】 防衛軍の中枢を司る建築物



司令本部

防衛軍の心臓部です。ここが破壊されると防衛軍は壊滅します。



開発基地

防衛軍の切り札ともいえる、数々の特殊兵器を製造する工場です。



補給基地

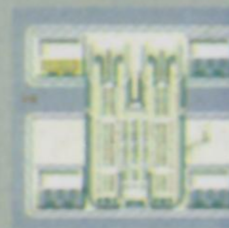
防衛軍ユニットを回復する基地です。

【重要建築物】 特殊な役割を持つ建物



ゴジラタワー

遠距離攻撃が可能なタワーです。ステージ1で登場します。



都庁

壊滅度を大きく左右する建物です。ステージ2で登場します。



ツインタワー

壊滅度を大きく左右する建物です。ステージ3で登場します。



福岡タワー

スペースゴジラにエネルギーを供給します。ステージ4で登場します。



TV塔

壊滅度を大きく左右する建物です。ステージ5で登場します。



固定兵器

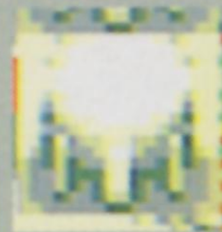
防衛軍の砲台です。怪獣が射程に入ると攻撃し、50のダメージを与えます。

【その他の建築物】 怪獣が踏むことにより破壊可能な建物



オイルタンク

怪獣が踏むと壊れます。踏んだユニットは8のダメージを受けます。



ガスタンク

怪獣が踏むと壊れます。踏んだユニットは4のダメージを受けます。



コンビナート

怪獣が踏むと壊れます。踏んだユニットは4のダメージを受けます。



発電所

怪獣が踏むと壊れます。踏んだユニットは8のダメージを受けます。



送電塔

怪獣が踏むと壊れます。踏んだユニットは2のダメージを受けます。



送電線

怪獣が踏むと壊れます。踏んだユニットは2のダメージを受けます。

特殊な効果を持つ3種類のユニット

ここでは、特定のステージに登場する、特殊な役割を持った3種類の防衛軍ユニットについて紹介します。

ガルーダ

登場ステージ：3

対G用戦闘マシン。メカゴジラと合体することにより、スーパーメカゴジラにパワーアップする。

エ＝320
攻＝48
防＝20
残＝1
移＝6



ベビーゴジラ

登場ステージ：3

ゴジラが探し求める、ゴジラの赤ちゃん。ゴジラ軍と防衛軍の間で熾烈な争奪戦が繰り広げられる。

エ＝200
攻＝10
防＝10
残＝1
移＝0



オキシジェン・D

登場ステージ：5

防衛軍の対G最終兵器。ゴジラを一撃で倒す威力を持つ。自走不可能なため、輸送船に載せて使用。

エ＝0
攻＝0
防＝0
残＝1
移＝0



※エ＝エネルギー／攻＝攻撃値／防＝防御値／残＝残機／移＝移動力

怪獣紹介

ユニットとして登場する全12種類の怪獣

このゲームの主役ともいえる、数々の強大な怪獣たち。ここでは、各ステージに登場する全12体の怪獣のプロフィール、およびユニットデータを紹介します。

怪獣データの見方

各怪獣のユニットデータの数値は、上から順に、それぞれ下記の内容を表しています。

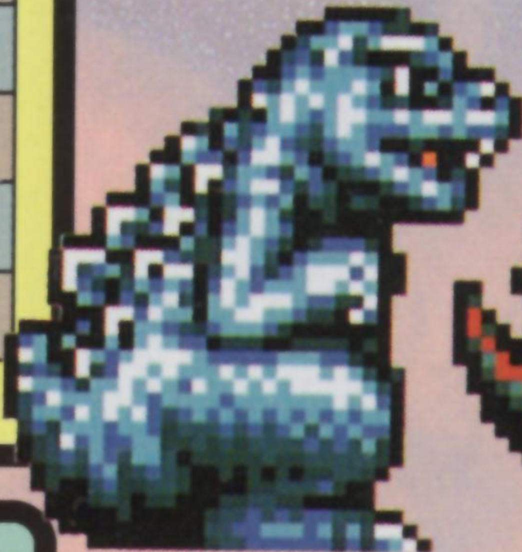
エネルギー	ユニットの初期エネルギーです
攻撃値	攻撃力の高さを表します
防御値	防御力の高さを表します
残り数	ユニットの残り数です
移動力	ユニットの移動可能歩数です

※ゴジラのみステージによってデータが変わります。

ゴジラ

800
208
70
1
5

体長100M
体重6万トン





ガイガン

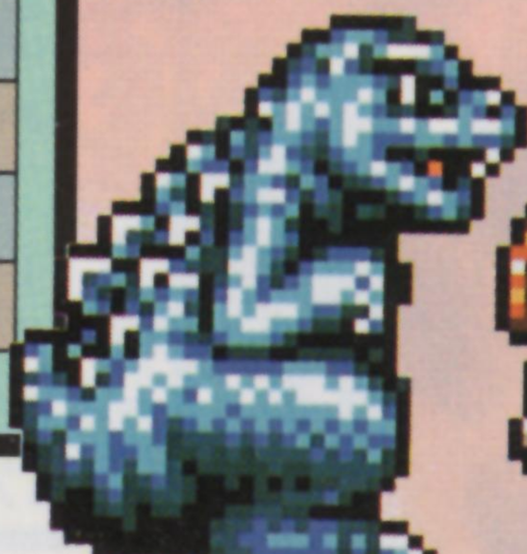
720
192
68
1
6

体長65M
体重2.5万トン

スーパーゴジラ

1040
224
78
1
5

体長100M
体重6万トン





モスラ

640
160
56
1
7

体長80M
体重1.5万トン

アンギラス

720
160
80
1
5

体長60M
体重3万トン





モゲラ

880
160
80
1
6

体長120M
体重16万トン

ファイアーラドン

600
176
64
1
6

体長70M
体重1.6万トン





スペースゴジラ

1800
250
96
1
5

体長120M
体重8万トン



キングギドラ

900
204
68
1
6

体長100M
体重3万トン



メカゴジラ

820
192
72
1
5

体長120M
体重15万トン



スーパーメカゴジラ

960
200
80
1
6

体長120M
体重15.5万トン



メカキングギドラ

800
192
80
1
6

体長140M
体重8万トン

使用上のご注意

- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源を切ってください。
- カートリッジを無理に折り曲げないでください。
- 端子部に触れたり、水でぬらしたりしないでください。
- 精密機器ですので、絶対に分解しないでください。また極端な温度条件のもとでの使用、保管は避けてください。
- シンナーやベンジンなどを使って、拭かないでください。
- ゲームで遊ぶときは暗い場所を避け、なるべく画面を離してください。疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。また、健康のため1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。

●●● 健康上のご注意 ●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

GAME GEAR
ゴジラ
怪獣大進撃

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　〒144　東京都大田区羽田１－２－12

お問合せ先

お客様相談センター　フリーダイヤル 0120-012235
受付時間　月～金　10:00～17:00（除く祝日）

修理について

修理を依頼されるときは、最寄りの各支店または事業所までお申しつけください。

札幌支店	ＣＳサービスセンター	〒062	北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34	☎011(841)0248(代表)
佐倉事業所	ＣＳサービスセンター	〒285	千葉県佐倉市大作1-3-4	☎043(498)2610(直通)
関西支店	ＣＳサービスセンター	〒561	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	☎06(334)6486(直通)
九州支店	ＣＳサービスセンター	〒812	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	☎092(452)6842(代表)

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

電話で　セガ ジョイジョイテレフォン

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181

FAXで　セガ ファックス クラブ

東京	03-5950-7790
大阪	06-948-0606



1 ファックスの受話器を使ってコール。
2 音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

＊プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

番号をよく確かめて、正しくかけてください。

G-3430
672-2580

株式会社 セガ・エンタープライゼス